

Edukasi Literasi Digital Bagi Siswa Kelas 5 MI Islamiyah Tanjung Boyolali

Digital Literacy Education for 5th Grade Students of MI Islamiyah Tanjung Boyolali

Putri Ningrum Br Pardede^{1*}, Tiva Romadona Oktavia Arifin¹, Fitria Umi Muslimah¹, Erlangga Rahardian Putra¹, Wahyu Dwi Prabowo¹, Esfandani Peni Indreswari¹

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Sahid, Surakarta

*Korespondensi: putriprdede@gmail.com

Info Artikel

Diterima:

6 Juli 2026

Dipublikasikan:

25 Juli 2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) membawa tantangan baru berupa maraknya disinformasi visual yang memicu fenomena digital naivety (kenaifan digital) pada anak-anak, tidak terkecuali di wilayah pedesaan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan literasi digital siswa, khususnya dalam mengidentifikasi dan membedakan antara konten visual asli dengan konten hasil rekayasa AI. Mitra sasaran program ini adalah 28 siswa kelas V A MI Islamiyah Tanjung, Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah sosialisasi edukatif yang dikombinasikan dengan pendekatan partisipatif (*participatory approach*) dan *experiential learning* melalui empat kali pertemuan. Rangkaian aktivitas meliputi pemaparan materi interaktif, diskusi reflektif, serta pemanfaatan gamification melalui permainan kompetisi individu "Asli atau AI?". Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya perubahan paradigma berpikir siswa yang signifikan. Siswa yang semula bersikap pasif-konsumtif dan spekulatif kini bertransformasi menjadi agen digital yang kritis dan mampu mengartikulasikan alasan logis berbasis detail fisik visual untuk menguji keabsahan informasi. Faktor pendukung utama program ini adalah besarnya rasa ingin tahu siswa dan dukungan penuh pihak madrasah, sedangkan faktor penghambatnya adalah kesenjangan pengalaman digital domestik (*digital divide*) yang dialami beberapa siswa. Program ini berhasil memicu budaya literasi baru berupa edukasi sebaya (*peer-education*) di lingkungan sekolah.

Kata kunci: Literasi Digital, *Artificial Intelligence*, *Digital Naivety*, Anak Pedesaan, *Gamification*

ABSTRACT

The development of artificial intelligence (AI) technology brings new challenges in the form of rampant visual disinformation that triggers the phenomenon of digital naivety in children, especially in rural areas. This community service activity aims to improve students' digital literacy skills, particularly in identifying and distinguishing between original visual content and AI-engineered content. The target partners of this program are 28 fifth-grade students of MI Islamiyah Tanjung, Klego District, Boyolali Regency. The implementation method used is educational socialization combined with a participatory approach and experiential learning through four meetings. The series of activities includes interactive material presentations, reflective discussions, and the use of gamification through the individual competition game "Original or AI?". The implementation results show a significant shift in students' thinking paradigms. Students who were previously passive-consumptive and speculative are now transformed into critical digital agents and are able to articulate logical reasons based on physical visual details to test the validity of information. The main supporting factors for this program were the students' strong curiosity and the full support of the madrasah. While the inhibiting factor was the domestic digital divide experienced by some students, the program successfully sparked a new literacy culture through peer education within the school environment.

Keywords: Digital Literacy, *Artificial Intelligence*, *Digital Naive*, *Rural Children*, *Gamification*



This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) 4.0 license.

1. Pendahuluan

Di Indonesia, transformasi digital nasional bergerak dengan sangat progresif, hal ini dapat terlihat dari tingkat penetrasi internet nasional yang menyentuh angka 81,7% pada tahun 2026 atau setara dengan lebih dari 235 juta jiwa. Anak-anak telah menjadi salah satu kelompok usia yang mendominasi pengguna dunia siber saat ini. Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia mencatat sekitar 48% dari total pengguna internet di tanah air merupakan anak-anak di bawah usia 18 tahun. Angka-angka tersebut membuktikan bahwa gawai (smartphone) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian manusia bahkan siswa sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah yang berada di wilayah pedesaan sekalipun (Iskandar & Bagoes, 2026).

Meskipun demikian, kemudahan akses infrastruktur digital ini tidak selalu diikuti oleh peningkatan kecakapan digital yang mencukupi. Kondisi ini melahirkan adanya fenomena kesenjangan literasi digital sekunder (secondary digital divide), di mana anak-anak memiliki akses penuh terhadap teknologi namun minim pengetahuan tentang cara pemanfaatan yang aman, sehat, dan produktif. Anak-anak di rentang usia sekolah dasar, terutama di kelas tinggi seperti kelas 5, berada pada fase transisi yang krusial di mana mereka mulai dalam pencarian identitas diri secara digital. Namun sayangnya, rasa keingintahuan yang besar tidak di ikuti oleh pemahaman yang matang mengenai etika bermedia sosial (Sapiyah et al, 2025).

Di waktu yang bersamaan, perkembangan dunia digital saat ini sedang mengalami akselerasi yang masif berkat kehadiran teknologi Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). Tanpa pondasi literasi digital yang kuat, generasi muda ditempatkan pada posisi rentan karena dapat menghadapi risiko keamanan yang signifikan di ruang siber, khususnya terkait ancaman peretasan, kebocoran data pribadi, hingga paparan konten negatif yang tidak sesuai usia.

Kesenjangan kecakapan digital ini terekam jelas pada siswa kelas 5 MI Islamiyah Tanjung, salah satu madrasah yang bertempat di pedesaan Kabupaten Boyolali. Berdasarkan data lapangan

berupa observasi awal menggunakan kuesioner dan konfirmasi dengan wali kelas, didapatkan informasi bahwa mayoritas siswa kelas 5 memiliki akses gawai dan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas harian mereka dalam intensitas yang cukup tinggi. Namun keterbatasan literasi di lingkungan pedesaan ini juga memicu kurangnya pengetahuan siswa terhadap eksistensi *Artificial Intelligence* (AI). Asingnya teknologi AI di mata siswa membuat kurangnya eksplorasi sehingga potensi pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan sebagai penunjang edukasi belum dapat diwujudkan dengan sebaik mungkin (Febiola et al, 2025).

Dari urgensi permasalahan di atas, diperlukan sebuah upaya edukatif yang adaptif melalui kegiatan pengabdian masyarakat. *Capstone Project* hadir sebagai jembatan untuk meminimalkan senjang literasi tersebut melalui program edukasi literasi digital yang terstruktur. Pemilihan siswa kelas 5 MI Islamiyah Tanjung sebagai subjek sasaran didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia tersebut, anak-anak berada di fase aktif dalam mengoperasikan perangkat digital, namun masih minim pengetahuan digital. Maka dari itu tim pengabdian berfokus pada penguatan pilar literasi digital, tata krama berkomunikasi di ruang siber, hingga pengenalan mengenai mekanisme AI yang dikemas secara interaktif. Melalui pendekatan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan anak - anak mampu lebih bijak dalam dunia digital.

2. Metode Kegiatan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini menerapkan metode sosialisasi edukatif yang dikombinasikan dengan pendekatan partisipatif (*participatory approach*) untuk anak - anak kelas 5 SD MI Islamiyah Tanjung. Rangkaian kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis dan dilaksanakan secara bertahap 4 kali pertemuan pada 4 - 16 Mei 2026 yang disusun dalam beberapa tahapan, yaitu observasi, wawancara dan analisis kebutuhan, sosialisasi edukatif, serta evaluasi. Penyusunan tahapan tersebut bertujuan untuk memastikan materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan berpikir serta

mendukung tercapainya peningkatan literasi digital siswa dalam mengidentifikasi konten visual asli dan hasil rekayasa *Artificial Intelligence* (AI).

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam hal kemampuan literasi digital, kebiasaan menggunakan perangkat gawai, cara mengakses konten digital, serta kemampuan membedakan antara konten visual asli dengan konten yang dibuat oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik siswa, masalah yang mereka alami saat menggunakan media digital, serta kemampuan mereka dalam mempelajari literasi digital di lingkungan madrasah. Hasil pengamatan dan wawancara digunakan sebagai pedoman dalam menyusun materi, alat pembelajaran, dan metode pelaksanaan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mitra (Safitri et al, 2025).

Langkah berikutnya adalah melakukan sosialisasi secara edukatif dan interaktif dengan memberikan materi mengenai dampak negatif dari paparan konten digital, cara memilih tontonan sesuai dengan usia, ciri-ciri konten visual yang dibuat oleh teknologi AI, pentingnya melindungi data pribadi, serta cara berkomunikasi secara etis di dunia digital. Untuk memperkuat pemahaman peserta, materi yang diajarkan disertai dengan diskusi, latihan mengenali gambar asli dan gambar buatan AI, simulasi penerapan etika digital dalam berbagai situasi, kegiatan kreatif sebagai penilaian formatif, serta gamifikasi melalui permainan kompetisi individu berjudul "Asli atau AI?". Selain itu, peserta juga bermain permainan tradisional yang digunakan sebagai sarana belajar. Tujuannya adalah untuk memperkuat interaksi langsung antar sesama serta mengurangi penggunaan perangkat gawai (Utami et al, 2026).

Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung, mengenali isi gambar, bertanya dan menjawab, serta berdiskusi secara reflektif bersama peserta. Evaluasi ini bertujuan mengukur sejauh mana siswa memahami literasi digital, kemampuan mereka dalam membedakan konten visual asli dan yang dihasilkan oleh AI, kesadaran mereka dalam melindungi data pribadi, serta perubahan sikap

mereka dalam menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi kemudian dianalisis agar diketahui seberapa efektif program tersebut dalam dijalankan serta mengetahui sampai sejauh apa tujuan pengabdian kepada masyarakat telah tercapai (Fitria, Y., & Indra, 2021).

3. Hasil Dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan ini menjelaskan analisis terkait pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang bertema "Pintar Layar, Pintar Pilih: Edukasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengenali dan Membedakan Konten Visual/Informasi Asli dengan Konten yang Dibuat oleh *Artificial Intelligence* (AI)". Program ini diadakan di MI Islamiyah Tanjung, yang berada di Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali, dengan melibatkan 28 siswa kelas V A sebagai peserta. Pembahasan kali ini membahas tentang cara pelaksanaan kegiatan, hasil yang dicapai dari program tersebut, serta kemajuan siswa dalam memahami konten visual yang dihasilkan oleh rekayasa AI, sebagai bagian dari upaya meningkatkan literasi digital.

Tema "Pintar Layar, Pintar Pilih" dipilih sebagai identitas program dan menjadi media komunikasi edukatif yang sederhana dan mudah dipahami oleh para siswa. Frasa itu menjelaskan betapa pentingnya mampu menggunakan teknologi digital secara bijak, serta memiliki kemampuan berpikir kritis untuk menyaring, mengevaluasi, dan memastikan kebenaran informasi yang didapat dari media digital. Pendekatan ini sesuai dengan kerangka kompetensi literasi digital yang menekankan kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, serta menggunakan informasi digital secara bertanggung jawab

Konsep tersebut diimplementasikan dengan memberikan materi, mendiskusikan bersama secara aktif, melatih siswa membedakan gambar asli dan gambar buatan AI, serta mengevaluasi kemampuan mereka. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta semakin memahami ciri-ciri konten visual yang dihasilkan oleh AI, lebih mengerti pentingnya memverifikasi informasi sebelum mempercayai atau

membagikannya di dunia digital, serta memiliki sikap yang lebih kritis. Temuan ini menunjukkan bahwa cara mengajarkan literasi digital yang sesuai dengan situasi sehari-hari dapat meningkatkan

kemampuan siswa dalam menghadapi permasalahan penyebaran informasi di tengah perkembangan teknologi AI (Estede et al, 2025).

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program dan Capaian Kegiatan

Tahapan Program	Kegiatan	Indikator Capaian	Hasil
Persiapan	Koordinasi dengan pihak sekolah dan penyusunan materi	Kesiapan pelaksanaan program	Program terlaksana sesuai rencana
Pre-Test	Mengukur pengetahuan awal siswa	Nilai awal literasi digital	Sebagian besar siswa belum memahami ciri konten AI
Penyampaian Materi	Edukasi mengenai AI, hoaks, dan verifikasi informasi	Pemahaman konsep	Siswa memahami perbedaan konten asli dan konten AI
Praktik	Mengidentifikasi gambar asli dan gambar AI	Ketepatan identifikasi	Sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi dengan benar
Diskusi dan Evaluasi	Pembahasan hasil dan post-test	Peningkatan pemahaman	Terjadi peningkatan kemampuan literasi digital siswa

Keterkaitan antara teori dan praktik dalam program ini sangat penting terutama dalam menghadapi perkembangan media digital masa kini. Saat ini, teknologi kecerdasan buatan (AI), terutama generator visual dan deepfake, sudah bisa diakses dengan sangat mudah oleh banyak orang. Produk-produk berbasis kecerdasan buatan sudah masuk ke dalam berbagai cara ke dalam area bermain, belajar, dan dunia hiburan anak-anak melalui berbagai platform seperti TikTok, YouTube Shorts, serta kelompok percakapan di dunia digital. Siswa sekolah dasar termasuk bagian dari generasi Alpha yang tumbuh di tengah banyaknya konten visual buatan komputer yang sangat mirip dengan realitas sebenarnya (hyper-realistic visual) (Nusantara, U.D., 2024). Kelompok usia ini rentan karena secara psikologis sedang berpindah dari fase berpikir operasional konkret ke fase formal, di mana mereka sangat bergantung pada bukti visual untuk mempercayai sesuatu. Ketika teknologi dapat membuat gambar palsu yang terlihat asli, anak-anak mengalami sesuatu yang dalam teori sosiologi komunikasi disebut digital naivety, yaitu kondisi rentan ketika perbedaan antara kebenaran nyata dan gambar digital menjadi sulit dibedakan, sehingga mereka menerima informasi tanpa cara berpikir yang dapat melindungi diri. Di Indonesia, situasi ini semakin mendesak berdasarkan data dari Kominfo yang menunjukkan bahwa anak-anak sering menggunakan gawai, tetapi belum memiliki

tingkat literasi digital yang cukup baik pada aspek keamanan digital dan keterampilan digital (Livingstone, S., & Third, 2017).

Pelaksanaan Edukasi Literasi Digital "Pintar Layar, Pintar Pilih"

Program pengabdian masyarakat ini dibuat dengan pendekatan experiential learning (Lestari et al., 2025) yang menggabungkan penjelasan secara klasik dengan kegiatan yang membutuhkan gerakan mandiri. Seluruh kegiatan dilakukan dengan menggunakan media digital yang didasarkan pada perangkat laptop dan proyektor, dan dijalankan dalam tiga tahap yang terstruktur secara sistematis. Tahap penyampaian materi dan pemetaan awal literasi digital dimulai dengan pembelajaran teori dasar mengenai situasi digital saat ini serta pengenalan terhadap fenomena gambar yang dibuat oleh kecerdasan buatan. Materi disampaikan oleh Narasumber dengan cara yang interaktif, mengikutsertakan peserta melalui diskusi, tanya jawab, serta penyebaran kuesioner. Hasil pelacakan menunjukkan bahwa semua siswa (100%) menggunakan ponsel mereka untuk mengakses platform media sosial berbasis video seperti YouTube Short dan TikTok. Namun, pemahaman mereka tentang AI masih terbatas; mereka hanya pernah mendengar istilahnya, tetapi belum benar-benar memahami fungsi maupun dampaknya (Sudipa, Adnyana, & Kusuma, 2025). Ketika diberikan stimulan visual melalui proyektor

berupa perbandingan antara foto asli dengan pemandangan surrealis yang dihasilkan oleh generator AI, catatan observasi menunjukkan betapa kuatnya fenomena digital naivety. Siswa menerima informasi visual tersebut secara langsung dan terpesona oleh keindahan yang terlihat tanpa meragukan asal-usul gambar tersebut secara teknis. Tim pengabdian kemudian mengelola situasi ini dengan menjelaskan materi utamanya melalui presentasi visual dan video pembelajaran yang menjelaskan ciri-ciri kelainan fisik serta ketidaknormalan struktur tubuh pada gambar yang dibuat oleh AI. Aktivitas ini terdokumentasi pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan Materi Dasar AI Literacy Menggunakan Laptop dan Proyektor

Tahap Gamification ("Asli atau AI?") > setelah mendapatkan materi pembelajaran, siswa langsung menjalani ujian dengan bermain permainan edukatif berupa kompetisi individu dalam Game "Asli atau AI?". Simulasi ini mengajarkan para siswa untuk berpikir dari berbagai perspektif. Tim pengabdian menampilkan satu per satu kasus studi visual yang berupa gambar di layar proyektor, mulai dari gambar hewan imajinasi hingga penyuntingan latar belakang ruang buatan yang dihasilkan oleh teknologi AI. Setiap siswa diuji kemampuan berpikir mereka secara acak, diminta mengamati detail gambar di layar proyektor, menentukan apakah gambar tersebut asli atau palsu, lalu langsung memberikan jawaban secara lisan. Metode gamifikasi berbasis proyektor ini terbukti cukup efektif dalam memicu kemampuan berpikir kritis siswa secara langsung, di mana mereka terlibat dalam menganalisis produk digital secara visual. Seperti yang disampaikan oleh Deterding et al. pada tahun 2011,

elemen permainan memiliki kemampuan untuk memperhatikan dan menarik perhatian peserta didik secara efektif. Melalui interaksi ini, siswa diajarkan bahwa tidak semua gambar atau video yang ada di internet bisa langsung dipercaya. Beberapa poin penting tentang literasi AI yang sudah dipelajari oleh setiap siswa menjadi bukti nyata komitmen mereka untuk lebih hati-hati dalam mengakses informasi visual di internet, yang dinamikanya terdokumentasi pada Gambar 2.



Gambar 2. Simulasi Interaktif "Asli atau AI?"

Analisis Deskriptif Perubahan Sikap dan Penalaran Kritis Siswa

Dalam intervensi tersebut, dilakukan perubahan cara berpikir, peningkatan kedalaman argumentasi, serta pergeseran perilaku siswa dalam menganalisis informasi visual secara kritis, yang diamati langsung selama program berlangsung. Kondisi awal siswa > respons spekulatif tanpa argumen. Sebelum mengikuti materi pembelajaran, siswa kelas V A MI Islamiyah Tanjung masih kesulitan dalam membedakan apakah konten visual di internet itu benar atau tidak. Berdasarkan catatan observasi, ketika tim pengabdian menampilkan gambar rekayasa AI melalui layar proyektor dan meminta siswa memilih apakah gambar tersebut nyata atau dibuat oleh komputer, respons yang diberikan oleh siswa masih terlalu sulit atau terlalu sederhana dalam memahami suatu masalah, bersifat spontan, dan bersifat spekulatif. Siswa hanya menjawab dengan singkat menggunakan kata "Asli!" atau "AI!" saja. Ketika dicari tahu lebih jauh alasan di balik pilihan tersebut, peserta siswa tidak bisa memberikan penjelasan yang masuk akal atau penjelasan secara teknis. Jawaban mereka biasanya diambil secara sembarangan atau hanya mengikuti perintah dari teman-temannya.

Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak menghadapi situasi di mana mereka terpapar pada gambar yang bisa dipalsukan, tetapi belum memiliki kemampuan berpikir yang cukup untuk mengenali hal tersebut (Livingstone, S., & Third, 2017).

Setelah melalui proses simulasi, ada perubahan pola pikir yang cukup besar pada siswa, sehingga mereka lebih berkembang dalam hal berpikir kritis melalui kemampuan literasi visual. Hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa semakin memahami manfaat teknologi AI serta risiko yang mungkin terjadi jika teknologi ini digunakan untuk membuat konten yang bisa mengganggu atau menyesatkan. Siswa kini tidak lagi bersikap pasif atau hanya menebak-nebak, melainkan mulai menggunakan cara berpikir yang menekankan sikap tidak langsung menerima suatu pernyataan sebelum ada bukti yang cukup untuk mendukungnya. Perubahan ini terasa jelas dari cara mereka menyampaikan argumen secara lisan saat sesi penilaian akhir. Kemampuan mengungkapkan alasan yang logis dan didasarkan pada detail fisik ini menunjukkan bahwa indikator kemampuan literasi visual dan peningkatan kemampuan berpikir dalam media visual sudah terintegrasi dalam kemampuan berpikir mereka karena didampingi secara dekat (Kustiarini dkk, 2024) lihat Gambar 3



Gambar 3. Pendampingan Intensif Mengenai Ciri Anatomi Visual Buatan AI pada Layar Komputer

Faktor-Faktor Kontekstual dalam Pelaksanaan Program

Dinamika pelaksanaan program pengabdian di lapangan dipengaruhi oleh konformasi faktor pendukung dan penghambat yang jika ditinjau dari perspektif sosiologi

pendidikan berkaitan erat dengan modal sosial (*social capital*) dan modal kultural lingkungan mitra:

a) Faktor Pendukung (*Enabling Factors*)

Karakteristik psikologis peserta didik yang responsif > siswa memiliki tingkat rasa ingin tahu (*curiosity*) yang besar terhadap materi peraturan baru tentang kecerdasan buatan. Pendekatan edukatif yang partisipatif melalui visual interaktif membuat materi AI yang awalnya abstrak menjadi lebih mudah dikonkretkan oleh nalar mereka. Selanjutnya dukungan kolaboratif pihak Madrasah, Kepala Sekolah serta guru kelas memberikan kondisi kerja yang sangat kondusif berupa kelonggaran integrasi waktu kegiatan dengan kurikulum kelas, serta pendampingan langsung yang membantu menjaga kondusifitas ketertiban siswa selama simulasi berlangsung.

b) Faktor Penghambat (*Constraining Factors*)

Kesenjangan Pengalaman Digital Antar-Siswa (*Digital Divide*) > terdapat variasi pemahaman awal yang dipengaruhi oleh pola asuh dan akses gawai (*Gadget*) di rumah. Sejalan dengan teori kesenjangan digital menurut (Lingga et al., 2026) beberapa siswa yang tidak memegang gawai (*Gadget*) secara intensif di ranah domestik membutuhkan waktu pendampingan ekstra untuk memahami istilah-istilah dasar mengenai kecerdasan buatan (AI).

Dampak Sosial dan Kebiasaan Baru di Lingkungan Madrasah

Dampak sosial terbesar dari program "Pintar Layar, Pintar Pilih: Edukasi Literasi Digital" adalah munculnya budaya literasi di dalam lingkungan kelas, terutama dalam menghadapi informasi visual yang dibuat dengan bantuan AI. Program "Pintar Layar, Pintar Pilih" berhasil menciptakan kebiasaan belajar melalui teman sebaya dan meningkatkan kemampuan beraktivitas digital secara bijak, sesuai dengan strategi pendampingan yang fokus pada penyaringan informasi (Sari, dkk, 2025) Siswa mulai mampu berpikir secara kritis dan lebih memilih tampilan visual yang dilihat di internet. Perubahan perilaku positif ini semakin kuat karena didukung oleh pengakuan dari para guru madrasah sendiri. Bagi

para pendidik di MI Islamiyah Tanjung, pengabdian ini memberikan pola acuan baru yang relevan (Handayani, Indraswari, Shaluhiah, & Kusumawati, 2023). Mereka mengakui pentingnya menyisipkan media dan informasi literasi melalui komunikasi yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan konteks, agar anak-anak terlindungi dari ancaman informasi palsu sejak usia dini.

4. Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat "Pintar Layar, Pintar Pilih" di MI Islamiyah Tanjung, Boyolali, berjalan dengan lancar dan mendapat antusiasme yang tinggi dari siswa kelas V A. Lewat serangkaian permainan edukatif dan metode belajar berbasis pengalaman langsung, program ini sukses membantu siswa lepas dari jebakan kenafian digital (*digital naivety*). Siswa yang tadinya sering asal tebak dan gampang percaya dengan apa yang mereka lihat di internet, sekarang jadi lebih kritis, berhati-hati, dan mampu mengenali kejanggalan pada gambar-gambar hasil rekayasa AI. Perubahan positif ini terwujud berkat rasa ingin tahu siswa yang besar serta dukungan penuh dari pihak madrasah. Meski ada sedikit tantangan berupa perbedaan tingkat pemahaman awal karena faktor akses gawai di rumah, program ini berhasil memicu kebiasaan baru di kelas, yaitu saling mengingatkan antar-teman (*peer-education*) saat berselancar di dunia maya. Ke depan, diharapkan pihak sekolah bisa terus menyelipkan edukasi literasi digital ini dalam kegiatan belajar harian agar anak-anak di wilayah pedesaan punya benteng pertahanan kognitif yang kuat sejak dini.

Ucapan Terima Kasih

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, tim pengabdian ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) serta segenap civitas akademika yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, masukan, dan evaluasi sejak awal perencanaan kegiatan *Capstone Project* ini. Apresiasi yang besar juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah

MI Islamiyah Tanjung, Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali, yang telah menyambut hangat dan mengizinkan kami menggunakan fasilitas madrasah. Terima kasih tidak terhingga juga kami tujukan kepada Wali Kelas V A atas kesabarannya dalam membantu mengkondisikan ruang kelas dan menyelaraskan jadwal kegiatan, serta kepada seluruh siswa kelas V A yang menjadi peserta utama. Antusiasme dan keceriaan mereka selama sesi edukasi literasi digital ini menjadi energi terbesar bagi keberhasilan program ini. Semoga kerjasama yang baik ini dapat membawa manfaat jangka panjang dalam membangun generasi digital yang lebih kritis dan bijak.

Referensi

- Estede, S., Suryadi, S., Rachmaningtyas, N. A., Jaya, A., Halim, A., Gunadi, A., ... & Rianty, E. (2025). *Inovasi Model-Model Pembelajaran: Teori, Konsep, dan Implementasi*. PT. Star Digital Publishing.
- Febiola, D., Susilawati, S., & Purna, H. P. (2025). Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Kelas V SD Negeri 17. *Rejang Lebong (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup)*.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2021). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Deepublish.
- Handayani, N., Indraswari, R., Shaluhiah, Z., & Kusumawati, A. (2023). Pengasahan kemampuan kognitif sehat pada siswa sekolah dasar melalui permainan keterampilan berpikir kritis. *6717*, 11–16.
- Iskandar, I., SE, D. M. T., Min, M., Th, M., Min, D., & Bagoes, A. (2026). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA KECERDASAN ARTIFISIAL*. Goresan Pena.
- Kustiarini, M. P., Purnamasari, V., Pd, S., Rosyadi, R. N., Wijayama, B., & Pd, S. (2024). Inovasi Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Mendukung Penguatan Life Skills Siswa SD/MI. Cahya Ghani Recovery.
- Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657–670. *New Media & Society*, 19(5), 657–670.
- Safitri, F., Ramlah, R., Sandy, W., & Siregar, A. C. (2025). *Literasi digital dalam dunia pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing

Indonesia.

Sapiah, S., Hafid, A., & Hardi, R. (2025). *Hybrid Literacy dan Smart Education: Strategi Mengatasi Kesenjangan Digital*. CV Eureka Media Aksara.

Sari, P., Siregar, S. A., Enis, R. N. (2025). **PEMBERDAYAAN SANTRI SEBAGAI ' PEER EDUCATOR ' KESEHATAN REPRODUKSI DAN PHBS MELALUI**

BUKU SAKU. 7(1), 17–27.

Sudipa, I. G. I., Adnyana, I. N. W., & Kusuma, A. S. (2025). Literasi Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Mendukung Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. 4, 2.

Utami, R. W., Sari, E. A., & Sugiarti, S. (2026). *Pendidikan Dasar Di Era Digital*. Diva Pustaka.